FIT IN DER SCHULE MIT COMMODORE/WESTERMANN LERNPROGRAMMEN

Commodore hat in Zusammenarbeit mit dem Westermann Schulbuchverlag einen neuen Weg gefunden, schulische und allgemeinbildende Lerninhalte in Lernprogrammen für den Heimcomputer Commodore 64 attraktiv zu gestalten und so spielerisches Lernen zu ermöglichen.

Commodore

EINE GUTE IDEE NACH DER ANDEREN

LERNEN MACHT SPASS

Fit in Mathematik 1. Schuljahr
Modul

Durch dieses Übungsprogramm können Kinder ihre Rechenfähigkeit im Zahlenbereich bis 20 selbständig verbessern. Ausgehend von der Einführung der Zahlen bis 20 bis hin zu additiven und subtraktiven Rechenverfahren wird den Kindern eine spielerische Aufarbeitung dieses Zahlenbereiches geboten.

Inhalt:
Zahlen bis 10
- Zuordnen von Zahlen
- Größer als [>] kleiner als [<]
- Plus- und Minusaufgaben (+/—)

Zahlen bis 20
- Zahlenfolgen
- Größer als [>] kleiner als [<]
- Verdoppeln und Halbieren
- Plus- und Minusaufgaben (+/—)

Fit in Addition und Subtraktion 2./3. Schuljahr
Modul

Über die Erweiterung des Zahlenraumes bis 1.000 führt das Programm zu den Rechenoperationen. In diesem Programm wird der Zehner- bzw. Hunderterübergang schrittweise eingeführt, so daß die Kinder den Rechenweg genau nachvollziehen und anwenden können.
Bei den verschiedenen Aufgabentypen wurde darauf geachtet, daß sie den Kindern aus der Schule und von ihren Schulbüchern her bekannt sind, denn nur so ist ein gezieltes Üben für die Bewältigung der schulischen Anforderungen gewährleistet.

Inhalt:
Aufbau der Zahlenräume
- Zahlen bis 100
- Zahlen bis 1.000

Addition und Subtraktion
- Zahlen bis 100
- Zahlen bis 1.000

Fit in Addition und Subtraktion 3./4. Schuljahr
Modul

Inhalt:
Aufbau der Zahlenräume
- Zahlen bis 10.000
- Zahlen bis 100.000
- Zahlen bis 1.000.000

Schriftliche Addition
- Zahlen bis 1.000
- Zahlen bis 10.000
- Zahlen bis 1.000.000

Schriftliche Subtraktion
- Zahlen bis 1.000
- Zahlen bis 10.000
- Zahlen bis 1.000.000

Fit in Multiplikation und Division 2./3. Schuljahr
Modul

In diesem Programm übt das Kind das Einmaleins, die Multiplikation und Division. Durch attraktive spielerische Aufgabengestaltung ist das Programm für Kinder dieses Alters besonders geeignet.

Inhalt:
Multiplikation
Das kleine Einmaleins
Multiplikation mit Zehnerzahlen
Multiplikation mit zweistelligen Zahlen
Multiplikation mit Addition und Subtraktion
Division
Division im Bereich von 1 bis 10
Division durch Einerzahlen
Division durch Zehnerzahlen

Fit in Multiplikation und Division 3./4. Schuljahr
Modul

In den beiden Programmen für das 3./4. Schuljahr geht es um die Einführung der schriftlichen Rechenverfahren im Zahlenbereich bis 1.000.000 als höchste Schwierigkeitsstufe. Die Aufgaben dieser Lernstufe sind auch noch für Schüler im Sekundarbereich geeignet.

Inhalt:
Schriftliche Multiplikation
- Zahlen bis 1.000
- Zahlen bis 10.000
- Zahlen bis 1.000.000

Schriftliche Division
- Zahlen bis 1.000
- Zahlen bis 10.000
- Zahlen bis 1.000.000

Lernen ohne Langeweile

Diese Programme bieten eine gezielte, auf den persönlichen Kenntnisstand ausgerichtete Übungsmöglichkeit. Der Benutzer kann ohne Zeitdruck individuell üben, wobei die attraktive und abwechslungsreiche Gestaltung der Übungsreihe keine Langeweile aufkommen läßt. Der Computer übernimmt im Lernprozeß die Kontrollfunktion und gibt nach jeder bearbeiteten Aufgabe (Übung) sofort eine Rückmeldung, ob die Lösung richtig oder falsch war.

Das Begleitheft hilft weiter

Zu jedem Programm gibt es ein ausführliches Begleitheft. Der Löwe Leopold führt die Benutzer an einem Übungsbeispiel durch das Programm. Die Bedienung des Lernprogrammes wird in allen Einzelheiten erklärt, Bildschirmabbildungen ermöglichen eine genaue Überprüfung des Vorgehens.
Weiterhin sind ausführliche Informationen über Ziel und Zweck der Lernprogramme enthalten; außerdem werden Hinweise für den Einsatz der Programme gegeben, wobei die Lehrpläne der Schulen berücksichtigt werden.

LÖWE LEOPOLD HILFT WEITER

Fit in Geometrie 3./4. Schuljahr
Modul

Dieses Geometrie-Lernprogramm ist durch seine Gestaltung teilweise einem Computerspiel ähnlich. Die Kinder lernen spielerisch die Grundlagen der Geometrie:

- Spiegelachsen
- Spiegelbild
- Muster fortsetzen
- Würfel und Quader

Mit viel Phantasie können die Kinder – auch in Partnerarbeit – selbst Aufgaben erstellen, so daß dieses Programm nie langweilig wird. Der Schüler kann wahlweise mit der Tastatur des Computers oder mit dem Joystick arbeiten, dessen Handhabung für jüngere Kinder einfacher ist.

Fit in Bruchrechnung
Diskette

Die Bruchrechnungsprogramme bieten eine individuelle Übungsmöglichkeit für Schüler der Sekundarstufen an allgemeinbildenden Schulen und für Berufsschüler, die diesen Lernbereich wiederholen und üben wollen. Die Inhalte orientieren sich an den Rahmenrichtlinien der verschiedenen Bundesländer.

Bruchrechnung I
Diskette

Einführung in die Bruchrechnung

Bruchrechnung II
Diskette

Rechnen mit Bruchzahlen und Dezimalbrüchen. Die Programmteile bauen inhaltlich aufeinander auf. Art und Anzahl der Aufgaben werden vom Benutzer selbst bestimmt.
Zu jedem Aufgabentyp kann mit Hilfe einer Funktionstaste eine Erklärung des Rechenweges angewählt werden, um den Lösungsweg zu wiederholen oder auch neu zu lernen. Nach jeder Lösungseingabe erhält der Anwender die Rückmeldung, ob die Aufgabe richtig oder falsch gelöst wurde.

Fit in Prozentrechnung
Diskette

Das Programm bietet Schülern an allgemeinbildenden und berufsbildenden Schulen sowie Erwachsenen in der Erwachsenenbildung oder auch in der betrieblichen Aus- und Weiterbildung eine individuelle Lern- und Übungsmöglichkeit. Der komplexe Inhalt orientiert sich an den schulischen Lerninhalten und gliedert sich in drei Hauptteile:

- Berechnung des Prozentsatzes
- Berechnung des Grundwertes
- Berechnung des Prozentwertes

Jeder Teil umfaßt drei Schwierigkeitsstufen, die individuell angewählt werden können. Mit Hilfe einer Funktionstaste kann sich der Anwender zu jedem Aufgabentyp die Erklärung des Lösungsweges anwählen, um den Rechenweg zu wiederholen oder neu zu erarbeiten.
Bei dem Lösungsweg wurde berücksichtigt, daß bei komplexen Rechenwegen der Taschenrechner benutzt wird. Die anwählbare Lösungshilfe besteht aus der Vorgabe des verkürzten Dreisatzes, um den Rechenweg zu vereinfachen.

Löwe Leopold hat alles im Griff

Der pfiffige Löwe Leopold, der die Benutzer durch alle Programme begleitet, bewertet sofort die Aufgabenlösung. Er führt bei richtigen Lösungen ein Kunststück vor, bei einer falschen Eingabe brüllt er. Der Benutzer hat dann die Wahlmöglichkeit:
1. Ich versuche es noch einmal
2. Lösung der Aufgabe.
Am Ende erscheint eine Auswertung in Form einer Ergebnistafel.

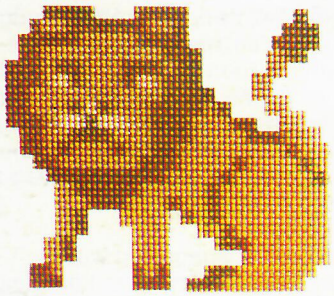
Spaß am Lernen erhalten

Die Programme können und sollen kein Ersatz für die Schule sein. Die Kommunikation in der Schule, das persönliche Gespräch Lehrer-Schüler bzw. Eltern-Kind, individuelle Hilfe und persönliches Lob kann der Computer nicht ersetzen. Die Beschäftigung mit den Programmen darf nicht zum „Drill" werden. Vielmehr sollen die Kinder in spielerischer Form Lerninhalte der Schule wiederholen können, um den Spaß an diesen Übungsprogrammen möglichst lange zu erhalten.

FIT IN RECHTSCHREIBUNG

Teil 1:
Übungen zur Unterscheidung ähnlicher Laute und Buchstaben
Als Modul + Diskette oder Modul + Cassette lieferbar.

Das Kind übt „hart"- oder „weich"-klingende Anlaute, Inlaute oder Endlaute zu unterscheiden (p-b; d-t; g-k; ng-nk) und ähnliche, leicht verwechselbare Laute und Buchstaben zu differenzieren (v-w-f; f-pf; e-ä-eu-äu). Das laute Vorsprechen und das Bemühen um „Lautreinheit" sind hier besonders wichtig.



Teil 2:
Übungen zur Mitlautverdopplung
Diskette oder Cassette

Das Kind übt, kurze und lange Selbstlaute zu unterscheiden und es lernt, daß nach einem kurzen Selbstlaut häufig der folgende Mitlaut verdoppelt wird (b-bb; p-pp; usw.). Auch die Ausnahme von dieser Rechtschreibregel sowie die Sonderformen der Mitlautverdoppelung (ck und tz) werden behandelt.

Teil 3:
Übungen zur Vokaldehnung
Diskette oder Cassette

Das Kind übt die Rechtschreibregel, daß auf einen lang oder gedehnt gesprochenen Selbstlaut oft ein „h" folgt, das man nicht hört. Es übt die Ausnahmen zu dieser Regel und die weiteren Möglichkeiten der Vokaldehnung (Dehnung durch Doppelvokal, nachgestelltes „e" bei Wörtern mit „i").

Teil 4:
Übungen zu „harten" bzw. „weichen" Buchstaben
Diskette oder Cassette

Das Kind übt Unterscheidungen zwischen hart und weich klingenden Lauten (s; ss; ß), sowie die Differenzierung ähnlicher, leicht verwechselbarer Laute (f-ff; f-v; z-tz).

Teil 5:
Differenzierung ähnlicher Laute
Diskette oder Cassette

Diese Übungen trainieren die Differenzierung ähnlicher Laute (ts-ds; x-chs; gs-ks) sowie Wortverwechselungen (ihm-im; ihn-in; den-dem; wen-wenn; seid-seit; man-Mann).

Teil 2 - 5 ist nur in Verbindung mit Teil 1 zu verwenden.

Weitere Lernprogramme für Fremdsprachen

In derselben Reihe sind folgende Fremdsprachenprogramme erschienen:

Französisch, Englisch, Italienisch und Spanisch. Es sind spezielle Grammatik-Programme, mit denen die jeweilige Sprache gelernt, geübt und wiederholt wird. Sie wurden von Autoren ausgearbeitet, die seit langem in der Erwachsenenbildung tätig sind.

Eine gesonderte Informationsbroschüre darüber liegt bei Ihrem Commodore Fachhändler aus.

Commodore

EINE GUTE IDEE NACH DER ANDEREN

Commodore Büromaschinen GmbH,
Lyoner Str. 38, 6000 Frankfurt 71
Tel. (069) 6638-0, Telefax 6638-159,
Telex 4185663 como d
Commodore AG,
Aeschenvorstadt 57, CH-4010 Basel,
Tel. (061) 237800, Twx. 64961
Commodore Büromaschinen GmbH,
Kinskygasse 40-44, A-1232 Wien,
Tel. (0222) 675600, Twx. 111350

Technische Änderungen und Liefermöglichkeiten vorbehalten
Stand Januar 1985

Art.-Nr.: 686415/1.85